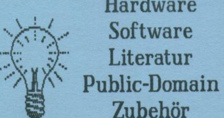


Auf über 80 Seiten finden Sie
Hardware
Software
Literatur
Public-Domain
Zubehör
und vieles mehr
für Ihren ATARI XL/XE!



Fordern Sie noch heute Ihr persönliches Exemplar an!

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ, Ort: ______________________

DM 2,-- in Briefmarken einsenden an:

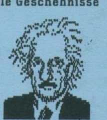
KE-SOFT
Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4



11/91 Nr.32 / 3. Jahrgang 8,--

- ABBUC-JHV '91
Umfassender Bericht über alle Geschehnisse

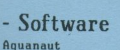
- Strategiespiele
Taktik und Verstand

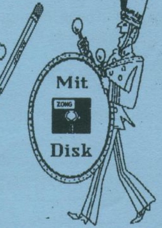


- Light Pen
Zeichnen auf dem Bildschirm

- Windows
Programmierung und Anwendung

- Software
Aquanaut
Deepspace
Musikbonus
Swop-Editor
Escape From Earth





Alle Programme auf Diskette im Heft!

Abonnieren Sie

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

Ihre Abovorteile:

- Preisvorteil
  Sie sparen pro Jahr DM 12,-- gegenüber dem Einzelkauf!
- Pünktlichkeit
  Zong liegt zu jedem ersten des Monats in ihrem Briefkasten!
- Wühlkiste
  Jeder neue Abonnent darf sich ein Programm aussuchen!
- Beilagen
- Aktuelle Infos
  Seien Sie immer auf dem neusten Stand!

Tel.: 06181/87539

Impressum

V.i.S.d.P.: Kemal Escan

Redaktion: K. Escan (KE)
M. Becker (MB)

Freie Mitarbeiter: M. Rösner (MR)
S. Dorlach (SD)
A. Volpini (AV)
M. Volpini (MV)

Anschrift der Redaktion: ZONG, Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4
Tel. 06181-87539

Vertrieb: KE-SOFT Kemal Escan

Manuskript- und Programmeinsendungen

Beiträge werden von der Redaktion gerne entgegengenommen, wenn sie frei von Rechten Dritter sind. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung in ZONG. Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen. Honorare werden von der Redaktion festgelegt und richten sich nach Art und Qualität der Einsendung. Für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann keine Gewähr übernommen werden. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Erscheinungsweise

ZONG mit Programmdiskette erscheint monatlich jeweils zum ersten des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,--, das Jahresabonnement (12 Ausgaben) DM 84,--. Jeder neue Abonnent erhält einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Wühlkiste

Kassetten

Action Biker, Collapse, Despatch Rider, Panic Express, Hover Bover, Matta Blatta, Rogue, System 8, Milk Race, Attack Of The Mutant Camels, Escape From Traam.

Disketten

Scaremonger, Time Wise, Low-Price-Disk 1.

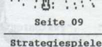
Literatur

Atarimagazine (2 Stück = 1 Griff): 3/87, 5/87, 7/87, 9/87, 10/87, 1/88, 3/88, 4/88, 5/88, 6/88, 8/88, 10/88, 8/89, 11/89. ASM-Hefte (3 Stück = 1 Griff), Computer & Video Games Hefte (2 St. = 1 Griff).

INHALT

Artikel	Seite	Rubrik
Impressum	02	Internes
Wühlkiste	02	
Vorwort	04	
News	04	
Vorschau	34	
Interview mit R.A.Specht	07	Storys
ABBUC-JHV '91	09	
Strategiespiele	13	
8-Bit Treffen in Puschendorf	17	
Lightpen	19	Tests
Mega Magazine	20	
Low-Price Disk #1	21	
Asteroids	21	
Joust	22	
The Laser Robot	24	
Die Dunkle Macht II	25	Spieletips
PD-Software	27	Serien
Hinweis	27	
Adventureprogrammierung	28	
Windows	29	Programmierung
Programmdiskette	31	Software
Swop Editor	31	
Aquanaut	31	
Deepspace	32	
Escape From Earth	33	
Musikbonus	34	
Leserbriefe	06	Das Forum
Angebote	34	
Gesuche	35	
KE-SOFT	02, 12, 36	Inserenten

ABBUC-JHV '91



Seite 09

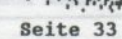
Strategiespiele



Seite 13

Escape From Earth





Seite 33

Vorwort



Ein freudiges Hallo an alle Leser dieser Ausgabe.

Leider kommt es in letzter Zeit immer häufiger vor, daß uns verärgerte Anrufe erreichen, weil die aktuelle Ausgabe nicht pünktlich im Briefkasten liegt. Dies ist meist in den neuen Bundesländern der Fall und liegt NICHT, wie häufig vermutet, am zu späten Absenden, sondern an der langen Beförderungszeit. Im Normalfall gehen wir von zwei Tagen aus, was leider immer seltener der Wirklichkeit entspricht. Um diesem Übel vorzubeugen, versuchen wir natürlich, Euer ZONG möglichst frühzeitig abzusenden. Diejenigen, bei denen die Post schnell ist, werden es daher ab sofort manchmal noch vor dem Ersten erhalten, die anderen hoffentlich pünktlicher als sonst.

Nun aber ein paar gute Nachrichten: Auch in dieser Ausgabe findet Ihr wieder eine Menge interessante Themen. Angefangen beim Interview mit Rolf A. Specht, dem Star-Grafiker, über den Bericht der ABBUC-Jahreshauptversammlung bis hin zu den Tips für "Die Dunkle Macht II" ist wieder für jeden etwas dabei.

Wie Ihr unter "News" lesen könnt, gibt es auch wieder eine Menge neue Programme. Zusammenfassend kann man sagen, daß für unseren XL/XE eigentlich mehr Neuheiten denn je existieren. Wichtig ist nur, daß Ihr, die User, diese auch würdigt. So haben wir beispielsweise mit ZONG noch einige tolle Neuerungen vor, die allerdings erst mit einer größeren Auflage machbar sind. Nebenbei bringt Euch das Werben eines neuen Abonnenten auch noch einen Griff in die Wühlkiste! Also: Helft mit, den XL/XE nicht wieder in die unendliche, namenlose Leere zu stürzen, aus der Ihr ihn so mühsam herausgezogen habt!

Euer ZONG-Team!

Abonnieren Sie ZONG!
Rufen Sie an:
06181/87539

News

Bisher konnte man sich eigentlich nicht über ein Defizit an Neuheiten für den XL/XE beschweren. Das soll jetzt nicht heißen, daß dieses Mal weniger Neuheiten vorhanden sind, aber leider bekommt die Redaktion nicht von allen Händlern aktuelle Neuheiten zugesandt. Nur, wenn der Redaktion alle neuen Produkte zugesandt werden, können sie auch vorgestellt, bzw. getestet werden.

Hier die der Redaktion bekannten Neuheiten dieses Monats:

Powersoft



Aus der Softwareschmiede von F. Holst aus dem Norden kommt ein neues, spannendes Rollenspiel mit dem Titel "Fantastic Journey". In einer Welt voller Gefahren versucht man, alle Teile eines wertvollen Stabes zu finden. Ein Testbericht folgt in der nächsten Ausgabe.

Holland

Ein neuer Soundsampler erblickt das Licht der Welt: Vom Pokey-Club aus Holland kommt der neue 4-Bit Sound-Sampler mit umfangreicher Software. Der Vertrieb in Deutschland wird von der Firma KE-SOFT übernommen.



Ein Testbericht des Soundsamplers folgt, sobald ein Muster vorliegt.

KE-SOFT

Auch von KE-SOFT erreichten uns wieder eine Menge neuer Produkte.

Ab sofort erhältlich ist die "Magic Disk", mit der man Bilder aus laufenden Programmen auf Diskette speichern kann.

Für alle Ballerfreaks gibt es auf Kassette das neue Spiel "Laser Hawk".

Die Klassiker "Spindizzy", "The Pawn" sowie "Hollywood Hijinx" mit einem echten Lucky-Palm-Tree-Swizzle-Stick als Beilage sind ebenfalls wieder zu haben.

Aus der KE-SOFT Küche neu ist der dritte Teil der "Player's Dream" Serie. Diesmal enthält er gleich drei Spiele: "Jump", ein schnelles Geschicklichkeitsspiel, "Overblow", ein Taktikspiel für zwei Spieler, sowie "Das Geheimnis der Osterinsel", ein deutsches Grafikadventure.

Alle der erwähnten Neuheiten sind ab sofort bei KE-SOFT erhältlich.

Laut Angaben der Geschäftsleitung liegt ab sofort auch ein neuer, umfangreicher (84 Seiten) Hauptkatalog vor, der gegen DM 2,-- Rückporto angefordert werden kann.

Leserbriefe

Hallo ZONG-Team!

Nachdem ich mir alle bisherigen ZONG-Hefte bei KE-SOFT bestellt habe, habe ich mich zu einem Abo durchgerungen. Wir hatten viel Spaß mit den Magazinen. Besonders meine Kinder versuchten sofort, alle neuen Spiele zu bewältigen. Dabei traten allerdings ein paar Probleme auf: So glaube ich, daß durch das Compilieren bestimmter TB-Programme diese nicht mehr zu bewältigen sind, da die Zeit einfach zu schnell abläuft (z.B. Fallout aus 9/89 und das Weihnachtsspiel aus Ausgabe 12/90).
Frage: Könnt Ihr mir die TB-Quelltexte zur Verfügung stellen?
Für mich waren aber auch die Rubriken Leserbriefe, Tips & Tricks oder die verschiedenen Serien interessant. Ich glaube, ihr solltet diese Serien fortsetzen, auch wenn nicht sofort eine Leserreaktion erfolgt. Bei mir wird dieser Brief auch die große Ausnahme bleiben, weil ich einfach nicht die Zeit finde, ständig zu schreiben. Für mich ist Euer Magazin mehr eine Möglichkeit, auf dem laufenden zu bleiben, was noch für den "kleinen" Atari angeboten wird. Fest steht für mich, daß ein neuer Computer nicht auf der Tagesordnung steht, da ich alles, was ich momentan zu Hause mit einem Computer machen will, mit dem Atari realisieren kann. Außerdem habe ich ihn noch lange nicht ausgereizt. Dazu fehlen mir ganz einfach ein paar Kenntnisse zur Maschinenprogrammierung (ein neues Thema für eine Serie?) und natürlich die erwähnte Zeit.

Noch einige Bemerkungn ohne inhaltlichen Zusammenhang:

Mein Sohn (8) hat es dank des veröffentlichten Teillösungsplan von Zorro geschafft, dieses Spiel bis zum rosigen Ende zu spielen. Falls jemand Interesse am Gesamtplan hat, könnte ich helfen, obwohl der von M.S. (ZONG 12/90) schon fast bis ans Ziel führt.

In der Bit-Power wurde ja mal der Hex- Dump von Crazy Quader abgedruckt. Ich hatte mich damals der Mühe unterzogen und das Spiel abgetippt. Nach Beseseitigung von 2 Tippfehlern lief es sogar. Als ich gelesen habe, daß es DM 29,-- kosten soll, war ich richtig geschockt. Wenn ich überlege, wieviel Spaß ich dagegen mit Zador hatte, kann ich nur hoffen, daß Ihr bei euren Preisen bleibt.

Apropos Zador. Dieses Spiel hatte mich wie Rauschgift gepackt. Schon eure Demo-Version mit verkürzter Zeit und ohne Help-Funktion begeisterte, also mußte das Original 'ran. Welche kalte Dusche als der Zähler von 9990 auf 0000 umsprang, kein neuer Rekord sondern Frust. Gibt es eine neue Version, oder wie kann ich den Mangel abstellen? Seit dieser Zeit liegt die Diskette nämlich in der Ecke, und das hat sie wahrscheinlich nicht verdient.

Das war's! In Erwartung des neuen ZONGs verbleibe ich mit den besten Grüßen und der Hoffnung, daß der XL/XE nicht untergeht.

ZONG-Re(d)aktion:

Zuerst zu Deiner Frage der TB-Versionen zu den Spielen. Die Spiele sind auch nach dem Compilieren getestet worden. Wenn sie Dir zu schnell vorkommen, so liegt daß dann am Programmierer, der sie sich so schnell gewünscht hat. Es tut uns daher leid, die alten TB-Versionen nicht mehr hervorkramen zu können. Wer weiß wo die jetzt stekken?
Schicke uns doch den Teil der Zorro-Lösung, der noch fehlte, damit auch die anderen Zorro-Spieler den kompletten Weg haben.
Zu Zador ist in ferner Zukunft eine ganz neue Version geplant, obwohl ja erst vor kurzem die Erweiterung zur CX-85-Tastatur erschien.

Interview mit Rolf A. Specht

Auf der Atarimesse hatte die ZONG-Redaktion Gelegenheit, den Grafiker Rolf A.Specht zu einem Interview einzuladen. Hier das Gespräche mit dem Entwickler der Grafik des neuen XL/XE-Spieles "The Brundles", das Anfang nächsten Jahres erscheinen wird ...

ZONG: Rolf, wie alt bist Du, seit wann arbeitest Du mit dem XL/XE? Stelle Dich einfach mal ganz allgemein vor.

SPECHT: Ich bin jetzt 22 Jahre alt. Ich hacke schon seit 1985 auf dem XL/XE herum, anfänglich, wie die meisten, mit dem Kassettenrekorder, später dann mit dem Diskettenlaufwerk. Ich bin so schrittweise in die XL/XE-Szene hineingeschliddert und seit etwas über einem Jahr im ABBUC. Seitdem sind die Kontakte ziemlich ausgebaut worden.

ZONG: Woran hast Du schon überall mitgearbeitet, woran arbeitest Du zur Zeit?

SPECHT: Im Moment habe ich gerade mit Klaus Rahkow aus Gelsenkirchen an dem Titelprogramm für das ABBUC-Magazin Nr.26 gearbeitet, das dann auch Sieger geworden ist. Ich habe verschiedene Titelbilder und Zeichensätze entworfen, z.B. das neue Titelbild von Zador und den Schriftzeichensatz dazu. Meine Kontakte zu KE-SOFT habe ich bekommen, weil ich einfach mal an den Kemal geschrieben und ihm meine Grafiken vorgestellt habe. Im Prinzip ist das nichts Großes, was ich mache.

ZONG: Beim ABBUC bezeichnet man Dich als "Chef-Designer"?

SPECHT: Das liegt einfach daran, daß ich die Diskettenlabel, die Umschlaggestaltung und auch viele andere kleinere grafische Sachen für das ABBUC-Magazin mache. Auf der letzten Hobbytronic hatten wir T-Shirts, die habe ich gestaltet. Darauf war das neue ABBUC-Logo, das ich auch entworfen habe. Dadurch kam ich zu diesem Titel.

ZONG: Was machst Du zur Zeit beruflich?

SPECHT: Ich habe soeben einen Studienplatz in Essen bekommen.

ZONG: Für was?

SPECHT: Grundschullehrer, alle Fächer mit Schwerpunkt auf evangelischer Religion. Das liegt daran, daß ich zu meiner Zivildienstzeit in einer evangelischen Kirche gearbeitet habe.

ZONG: Machst Du eigentlich noch etwas für andere Computer?

SPECHT: Nein, ich bin dem ABBUC-Prinzip treu und mache meine Arbeiten nur auf dem 8-Bit. Ich bin auch der Meinung, daß dieser Rechner für die normalen Arbeiten, die anliegen, völlig ausreicht.

ZONG: Was hast Du Dir für die Zukunft überlegt?

SPECHT: In der Zukunft möchte ich noch verstärkt mit KE-SOFT zusammenarbeiten, weil ich der Meinung bin, daß das 'ne Softwareschmiede ist, die sich noch um den 8-Bit kümmert und auch auf diesem Gebiet sehr engagiert. Natürlich möchte ich auch noch meine Fertigkeiten in Bezug auf Grafikprogrammierung ausbauen.

ZONG: Wie ist das private Verhältnis bei Dir so aus? Hast Du eine Freundin?

SPECHT: Ich habe eine Freundin, die sehr viel Verständnis dafür aufbringt, daß ich ziemlich viel vor dem Computer sitze und eigentlich jeden Tag irgendeine Arbeit zu tun habe, die nicht allein mir dient, sondern die ich für irgendjemanden

auf dem Atari mache. Ich benutze den Rechner also täglich.

ZONG: Wie kommt es, daß Du als Grafiker so bewandert bist? Ist das alles nur Talent, oder liest Du Bücher? Wie kommt man zu solchen Fähigkeiten?

SPECHT: Die habe ich mir eigentlich selbst angeeignet. Das ist auch nicht so die Schwierigkeit. Das Problem ist immer nur: Wie setzt man eine Grafik auf den Computer um? Da ich kein Grafik-POGRAMMIERER, sondern Grafik-ZEICHNER bin, habe ich, so wie alle anderen, genau die gleichen Möglichkeiten und die gleichen Werkzeuge zur Verfügung, wie jemand, der nicht so viel mit der Grafik macht. Da gibt es z.B. die normalen Malprogramme wie den Atari Artist, der sehr gut ist, weil man da mit der Maltafel arbeiten kann. Dann gibt es das XL-Art, daß ich sehr gerne benutze, weil da sehr gute Blockfunktionen zur Verfügung stehen. Dann gibt es noch das Programm "Color 128", mit dem man ein Micropainter-Bild noch mit DLI's aufpeppen kann. Der KE-SOFT Grafikeditor II eignet sich sehr gut zum Erstellen von Zeichensatzgrafiken.
Wie man sieht, ist das alles keine Hexerei, sondern mir stehen auch nur die Werkzeuge zur Verfügung, an die jeder rankommen kann. Es gibt also keine Wundermittel für Grafik.

ZONG: Was uns interessiert, ist die Fähigkeit, hast Du das in der Schule gelernt, oder hattest Du mal einen Förderer? Wie kommst Du an die speziellen Techniken? Beobachtest Du andere Grafiken und entdeckst Du daran, was man machen kann?

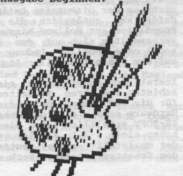
SPECHT: Mit Grafik habe ich mich schon immer beschäftigt. Ich wollte eigentlich auch Kommunikationsdesign studieren, mußte da auch, wie jeder, der dieses Fach studiert, eine Mappe abgeben. Aber da man in eine Mappe, die man der Universität vorlegt, keinen XL hineinpacken kann, war das kein großer Erfolg. Eine Computergrafik zählt leider da nicht.
Die Sache ist einfach die: Man überlegt, wo ist Licht, wo ist Schatten, ist der Gegenstand gerade in Bewegung oder steht er still? Das sind alles Dinge, die das Aussehen eines Gegenstandes beeinflussen.

ZONG: Vielleicht kannst Du ja noch ein paar Tips geben?

SPECHT: Als erstes kauft man sich mal eine Maltafel auf dem Gebrauchtmarkt, weil man mit dieser sehr schnell und einfach Zeichnungen auf dem Rechner übertragen kann. Oder man macht sich eine Zeichnung und setzt diese dann z.B. mit IPES (beim ABBUC erhältlich) Punkt für Punkt auf den Computer um, was sicherlich die langwierigere Methode ist. Grundsätzlich kann man sagen: Wenn man eine Grafik nicht auf dem Papier zustande bekommt, bekommt man sie sicherlich auch nicht auf dem Computer zustande. Die Basisidee, die man von einem Bild haben sollte, ist eine ungefähre Aufteilung der Elemente. Keine Ecke des Bildes sollte überfüllt sein und keine Ecke vor Leere nur so strotzen. Dann sollte man sich Gedanken machen, wo Licht und Schatten ist. Kommt die Lichtquelle z.B. von linksoben, dann sind alle Flächen an einer Figur, die nach linksoben zeigen, hell, und alle, die nach rechtsunten zeigen, dunkel. Dann sollte man sich die Schattierung überlegen. Da man auf dem Atari nur eine begrenzte gleichzeitig darstellbare Farbenpalette hat, sollte man verstärkt mit Mustern arbeiten. Dann gibt es noch ganz tolle Effekte: Wenn man einen Farbbildschirm hat und zwei Punkte nebeneinander setzt, die eine unterschiedliche Farbe haben, kommt eine dritte heraus. Sowas ist z.B. auch bei THE BRUNDLES der Fall. Bei den dicken Steinen im ersten Level sieht es aus, als ob es außer Braun und Schwarz auch noch ein Dunkelbraun gibt. Dieser Effekt kommt einfach nur dadurch zustande, daß man Schwarz und Braun zusammenmischt. Diese Effekte sind allerdings nicht mit allen Farbkombinationen verfügbar, da muß man ein bißchen herumprobieren. Außerdem gibt es noch das sogenannte "Anti-Aliasing". Das ist z.B. beim Titelscreen von "Cavernia" eindrucksvoll demonstriert. Der Schriftzug ist nicht einfach nur blau auf schwarz, sondern am Rand dunkelblau. Das wurde so trickreich gemacht, daß die Rundungen wirklich rund aussehen.
Wenn man mit DLI's arbeitet, sollte man darauf achten, daß man eine der vier Farben in Grafik 15 als "Springerfarbe" verwendet. Das heißt, daß diese Farbe oben anders erscheint, als unten. Auf diese Weise läßt sich viel mehr Farbe ins Bild bringen, ohne daß dieser DLI gleich ins Gesicht fällt. Es gibt viele Titelbilder und Grafiken auf dem XL, die nur vor Farben strotzen, aber davon zeugen, daß der Grafiker oder Programmierer nicht allzu viel Ahnung seiner Materie hat. Das ist einfach zuviel des Guten, zu viele DLI's oder falsch plaziert.

ZONG: Wir danken für das Gespräch.

Wie man sieht, gibt es eine Menge Dinge zu beachten, wenn man Grafik entwerfen will. Aus diesem Grunde haben wir uns entschlossen, einen Workshop für Grafikentwurf mit Rolf A. Specht abzuhalten. Die Serie wird vorraussichtlich ab der nächsten Ausgabe beginnen.



ABBUC-JHV '91

Auch dieses Jahr war das ZONG-Team wieder auf der JHV und hat sich umgehört und -gesehen.

Zu Beginn wurde als erstes der Ehrengast aus Amerika, Horst Dewitz, begrüßt, der alle zwei Jahre über den großen Teich fliegt, nur um dem ABBUC die Situation des XL/XE-Marktes zu berichten. Als weiteres war Carsten Strotmann, der Programmierer von Kaiser II da, sowie die TOP-Magazin Ersteller, Herr Kosch als Vertreter des Atarimagazines, eine Gruppe aus Wolfen, die Firma Reitershahn, der ABBUC-Bauplan-Service von Jost Küpp, die Stichting-Pokey-Leute aus Holland, der ABBUC-PD-Verkauf, eine EDV-Computer-Shop Vertretung, einige ABBUC-Regionalgruppen, Ulf Petersen, KE-SOFT und die Firma Peters. Später kam noch der AMC hinzu.

Zuerst erzählte Horst Dewitz, ein 1958 ausgewanderter Deutscher, der sich auf Long Island mit einer Atari-8-Bit-User-Group beschäftigt. Er berichtete von seiner Arbeit und den Aktivitäten anderer nordamerikanischer Clubs. Er brachte als Geschenk einen Turbobasic-Kurs mit, der auf drei Disketten in englischer Sprache diese Programmiersprache erklärt.

Als nächstes erfolgte der Geschäftsbericht des ABBUC-Vorstandes, der über die Aktivitäten des ABBUC seit der letzten JHV berichtete.
Ein erstes kleines Lob ging an die Post, die nun nicht mehr ganz so langsam ist, wie vor einem Jahr. Berichtet wurde auch über die Gruppe aus den Niederlanden, mit denen man nun engeren Kontakt pflegt.
Für alle, die es noch nicht wußten, wurde nochmals erwähnt, daß der Compyshop nun den XL-Markt ganz aufgegeben hat und inzwischen nach

Dortmund umgezogen ist.
Inzwischen ist auch das von Pütz erstellte 3.5"-Laufwerk fertig, sowie das TB-Handbuch überarbeitet. Zur Hobbytronic kam dann der 16K-Bibo-Monitor heraus, der jedoch nur recht selten angefordert wurde.
Ins Leben gerufen wurde inzwischen auch ein Monitor-Doktor. Hardwaremäßig wurde das Turbo-816-Interface vorgestellt.
Der aktuelle Mitgliederstand betrug zu Beginn der JHV 854 Mitglieder.
In der ABBUC-Mailbox gingen über 2000 Anrufe ein.
Einen Kommentar mußte der Vorsitzende noch zum Atari-Magazin loslassen, welches seiner Ansicht nach zuviel Werbung enthalte.
Positiv fand er die Computer-Flohmarkt-Resonanz, in der sich doch recht stark eine XL/XE-Szene breit gemacht hat.

Nun berichteten die einzelnen Abteilungen des ABBUC über ihre Arbeit:

Der Kassenbericht wurde verlesen, sowie ein kleines Resüme über die Hobbytronic abgehalten.
Der Floppy-Service berichtete von seiner Arbeit. Er hat bisher 35 mal die neue 3.5" Floppy verkauft. Außerdem konnte er viele Tips loswerden. Die Action-Working-Group (um Carsten Strotmann) berichtete von ihrer Arbeit ebenso, wie Walter Lojek, der sich mit der Hardware-Firma ICD auseinadersetzte.
Beim Bauplan-Service gab es ein neues Design für Computer zu bestaunen und aus den USA berichtete man über die neu-erhaltenen Magazine.

Nun berichteten die einzelnen Regionalgruppen von ihrer Arbeit und ihren Erfahrungen:

In Holland konnte man kaum Nachfrage verzeichnen.
Halle stellte sein TOP-Magazin vor. Dort trifft man sich einmal im Monat. Von Chemnitz war nichts zu erfahren, während die Gruppe Warendorf sich zwei mal im Monat in Hamm zum Small-Talk trifft. In Würzburg trifft man sich genauso oft, um an einer Demo herumzuprogrammieren.
Ein Besucher aus Wien berichtete aus Österreich, daß es dort soetwas wie Regionalgruppen nicht gäbe und daß der ST dort drüben ebenso "oft" verbreitet sei, wie der XL hier.
Die Nürnberger Truppe trifft sich alle 3-4 Monate, wobei immer 10-20 Leute zusammen kommen. Aus München und Berlin war nichts zu erfahren.
In der Hochburg der XL/XE-Freaks, im Ruhrgebiet, in dem es allein 120 Mitglieder gibt, kommen monatlich gerade mal 15 zusammen, ein sehr schwaches Bild.
Anders sieht es da in Wolfen aus, wo man zweimal wöchentlich eine Sprechstunde eingerichtet hat und wo an den Treffen auch immer mindestens 40 Leute teilnehmen.
In Osnabrück und Wuppertal ist eine Reginalgruppe in der Schwebe.

Als Projekte für die Zukunft wurde die TB-Verbesserung genannt, der Plan eines XF-551 Nachbaues sowie die Hobbytronic '92, auf der der ABBUC auch wieder vertreten sein wird.

Nach diesen langen Berichten und Informationen gab es erstmal eine kleine Pause, nach der es zu einer Podiumsdiskussion kam.

Zu dieser waren eingeladen: Huber (von Atari), AMC, EDV-CS, HHW, Ulf Petersen, Rätz, Eberle, Raindorf-Soft, Klaus Peters sowie KE-SOFT. Absagen erhielt man von Herrn Huber, Herrn Rätz, Herrn Eberle sowie von Raindorf-Soft. HHW wollte nicht an der Diskussion teilnehmen, dafür kam zusätzlich die Pokey-Foundation aus Holland hinzu. Alle versammelten sich auf dem Podium, sodaß eine geballte Ladung Wissen auf dem Präsentierteller lag.

Zuerst berichteten die einzelnen Anbieter von ihren Neuheiten. Neu für die ZONG-Leser dürfte die Pokey Hardware sein, die demnächst bei KE-SOFT erhältlich ist. Die Leute haben einen 4-Bit Sampler gebaut, der qualitativ alles deutsche in den Schatten stellt. Nach dieser kleinen Selbstdarstellung wurden auch schon erste Fragen laut. So ist z.B. laut Meinung eines Users in der RAM-Erweiterung der Firma Klaus Peters ein entscheidender Fehler drin, wodurch das Kopieren aus bestimmten RAM-Bereichen nicht ordnungsgemäß abläuft. Peters versuchte, sich zu rechtfertigen, daß man einfach nur zwei Leitungen dazu vertauschen müsse, doch dagegen wehrten sich dann auch andere User, die dies schon probiert hatten, was nichts gebracht hat. Peters wand sich nun heraus, daß dann wohl der Einbau nicht sachgemäß vollführt worden sei, wodurch er sich den lauten Protest vieler weiterer User zuzog, schließlich wollte man sich nicht für dumm verkaufen lassen.
Der Diskussionsleiter brach den Streit dann ab, da ja auch noch andere Probleme zu diskutieren waren. So sollte über die Zukunft des ATARIs geredet werden. Diese sieht laut Angabe des EDV-CS momentan im Osten für Händler schwarz aus, da sich angeblich alle User ihre Software aus Polen holen. Bei den westdeutschen Anbietern sahen sie eigentlich eher positiv aus.



Ein weiteres Problem sah man in dem Mangel an Kassetten-Software, der von uns in Zukunft in Angriff genommen wird. Andersherum gibt es auch Schwierigkeiten bei dem überspielen von Kassette auf Diskette, da nicht jedes Kassettenspiel auch auf Diskette angeboten wird. Darüber sind Verhandlungen mit England im Gange, so Ulf Petersen.

Nach soviel Diskussion freute man sich auf die anschließende Computer-Show. Von Klaus Peters waren keine Besonderheiten zu erfahren. Vielmehr diskutierte man noch über die Qualität der einzelnen Produkte. Daneben fand man einen riesigen ABBUC-Restposten-Stand, auf dem man sich mit Hardware, Software und Literatur eindecken konnte. Verkaufsfördend hatte man die Tochter des ersten Vorsitzenden hinter die Theke gestellt, die auch nicht auf den Mund gefallen ist. Der AMC hatte einen Teil seiner Produktpalette die 4er und 5er Ausgabe der AMC-SOFT sowie die Rückpost für die Kunden dabei, welche man sich abholen konnte.
Daneben wurde gebrauchte Hardware verscheuert, die auch sehr gut weg ging.
Ebenfalls auf der JHV fand man Gnome-Design, die Programmiertips für alle Interessierten auf Lager hatten.
Die 3.5"-Floppy, HDI genannt gab es ebenfalls zu bestaunen. Sie formatiert bis zu 1.44MB und wird mit MY-DOS und/oder Sparta-DOS ausgeliefert. Sie sah qualitativ sehr hochwertig aus!
Die TOP-Magaziner hatten ihre aktuelle 10er-Ausgabe dabei.
Daneben gab es das Atari-Magazin zu kaufen. Diskutiert wurde hierbei über den qualitativen Inhalt dieser Zeitschrift, da sie zu 50% aus Werbung der Firma PPP besteht und zudem DM 10,-- kostet. Die Firma Reitershahn stellte die Turbo Speedy vor, die inclusive dem Turbo-Dos ausgeliefert wird. Zudem hatte man die schon auf der Atari-Messe vorgestellte Maus noch mal zur Begutachtung da. Daneben fand man ein Highlight der diesjährigen JHV. Der Bauplan-Service-Leiter Jost Küpp stellte neben den Bauplänen auch zwei mit einem Paintbrush-Verfahren bearbeitete 800XLs aus. Dadurch wird aus einer braunen Kiste auf einmal ein poppiger Compi mit einem genialen Outfit! Das Outfit des Rechners sieht wirklich stark aus, die Motive kann man sich selbst auswählen. Zudem soll das Ganze auch nur DM 50,-- bis 60,-- pro Gerät kosten.

Bei Pokey gab es billig ATARI-Software zu kaufen. Dazu hatte man für den 1020-Plotter Farbstifte, außerdem den neuen 4-Bit Sampler

Weihnachts überraschung

Bestellen Sie noch heute Ihr persönliches

Weihnachts-Software-Paket

Gültig bis 20.12.1991

bei KE-SOFT ...

Sie erhalten keine bereits bei KE-SOFT gekauften Artikel!
Volles Umtauschrecht für jeden einzelnen Artikel!
Sie sparen bis zu 50%!
Jedem Paket liegt eine Weihnachtsüberraschung bei!
Sie zahlen keine Versandkosten!

Wählen Sie Ihre Favoriten (mehrere möglich):

- ☐ Actionspiele ☐ Abenteuerspiele
- ☐ Denkspiele ☐ Geschicklichkeitsspiele

Wählen Sie die Größe Ihres Paketes:

- ☐ DM 39,80 ☐ DM 59,80
- ☐ DM 79,80 ☐ DM 99,80

Wählen Sie den Datenträger (mehrere möglich):

- ☐ Kassette ☐ Diskette ☐ Steckmodul

Wählen Sie eine Zahlungsart:

- ☐ V-Scheck (beiliegend)
- ☐ Bargeld (beiliegend)
- ☐ Banküberweisung (Quittung beiliegend)
- ☐ Nachnahme (+ DM 3,- NN-Gebühr)

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ, Ort: ____________________

Einsenden an:
KE-SOFT Kemal Ezcan
Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4

da. Natürlich machte man auch ein wenig Clubwerbung.

Als nächster kam der ABBUC-PD-Stand auf den Prüfstand. Das Geschäft lief nach eigenen Angaben gut. Als neu ist die C64-Diashow zu betrachten, die mit einer Erweiterung demnächst auch bei KE-SOFT erhältlich ist. Bei den Ständen der Regionalgruppen fand man eine neue IPES-Version vor, deren Veröffentlichung jedoch noch offen steht, da wenig Resonanz zu hören war. Außerdem hatte man eine Lichtorgel dabei, die über den Joystickport ansprechbar ist. Als eine Art weitere Spielerei mit interessantem Hintergrund war ein Ampelprogramm zu sehen, mit dem man verschieden viele Lichter programmieren kann.

Daneben fand man einen, von außen normal aussehenden, 800XL, der jedoch einen 16-Bit-Prozessor integriert hat. Damit sollte demonstriert werden, daß man auch solche Scherze durchaus machen kann, und man dadurch neue Möglichkeiten hat. Bei Ulf Petersen gab es einige USA-Importe zu sehen (z.B. Track-Ball), sowie das neue Rollenspiel "Fantastic Journey" von Frederik Holst.

Nebenan befand sich der KE-SOFT Stand. Diese hatten als Neuheiten "Players Dream 3" dabei sowie massig Software, die man in der letzten Zeit neu herein bekam. Unser ZONG 10/91 war natürlich auch zu sehen.

Gegen 17:30 Uhr ging die Veranstaltung dann auch dem Ende entgegen, und nachdem alle Stände abgebaut waren, traf man sich nocheinmal in einer kleinen Gaststätte, wo man gemütlich noch weiter plaudern konnte.

Die Teilnehmerzahl war mit cirka 120 nicht ganz so hoch wie im letzten Jahr, auch der Enthusiasmus war nicht ganz so groß. Dennoch ist die ABBUC Jahreshauptversammlung immer wieder eine hochinterssante Veranstaltung, zu der man jedem Atari-aner nur raten kann.

Strategiespiele

Wenn es um Strategie geht, so handelt es sich in den meisten Fällen um Kriegsstrategien. Dies liegt wohl in der Natur der Sache, denn selbst Schach und das japanische Go sind in dieser Hinsicht Kriegsspiele, geht es doch darum, den Gegner zu schlagen, bzw. ihn einzukesseln. Schach ist jedoch ein Kapitel für sich und wird deshalb hier nicht behandelt. Wir haben diesmal drei bemerkenswerte Spiele ausfindig gemacht, die oft gesucht, aber selten gefunden wurden.

Battalion Commander



Man spielt den Commander einer Armee, der mit Taktik und überlegung verschiedene Spiele gewinnen muß. Am Anfang kann man sich als Novice mit den einzelnen Kampfformen vertraut machen. So hat man eine gewisse Anzahl von Kompanien unter sich, mit denen man gegen den Feind zieht. Jede dieser Kompanien besteht aus einer Anzahl von Fahrzeugen und einer bestimmten Anzahl Fußvolk. Mit diesen kann man verschiedene Arten von Angriffen tätigen. So kann man reines Kreuzfeuer eröffnen, um das Vordringen des Gegners aufzuhalten.
Oder aber man legt Rauchbomben, um in deren Schatten vom einen Waldstück zum nächsten zu ziehen. Natürlich kann man seine Truppen auch

bewegen, ohne zu feuern, was dann dementsprechend schnell geht, so man nicht vom Gegner unter Beschuß genommen wird.
Neben Novice kann man noch andere Arten wählen. So gibt es auch ein großes Zusammentreffen zweier gleichstarker Truppen, bei denen bis zum letzten Mann gekämpft werden muß.
Außerdem kann man noch eine Angriffs-, bzw. Verteidigungsvariante wählen, bei der man bis zu einem markierten Gebiet vorstoßen muß, bzw. eben dieses verteidigen muß.
Optional kann man zwischen USA, UDSSR und China als Angreifer und Verteidiger wählen, so daß man sich auch auf die Seiten der Russen schlagen kann. Zudem gibt es 40 verschiedene Landschaften, auf denen die Schlacht geschlagen werden kann. Apropros Landschaft. Dargestellt wird das Szenario in Echtzeit mit einer in alle Richtungen scrollenden Landschaft, auf der man die einzelnen Kompanien als entsprechende Zeichen sieht. Auch die Landschaftsteile wie Flüsse, Berge und Wiesen werden als grüne Symbole dargestellt.
Die Bedienung erfolgt über den Joystick und die Tastatur. Man bewegt seinen Joystick in das zu wählende Kampfgebiet und kann nun mit nur zwei Tasten ein komplettes Kommando an eine der Kompanien schicken.
Diese führen den Befehl dann umgehend aus, bzw. machen sich auf den Weg, so es sich um einen Marschbefehl handelt. Zudem kann man sich über die Stärke seiner eigenen und die des Gegners durch einfaches anwählen mit dem Joystick erkundigen.
Das Handbuch bietet neben einer allgemeinen Spielbeschreibung noch etwas über die Truppenstruktur, deren Schlagkraft, die verschiedenen Waffensysteme, Fahrzeuge, Taktiken, Truppenkonditionen, Verteidigungen und Kämpfe.

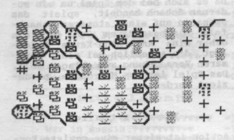
Bewertung

Da man alles in Echtzeit sieht, hat dieses Spiel einige Action-Ambitionen. Man muß manchmal schnell handeln, um nicht unter die Räder zu kommen.
Grafisch ist das Spiel gut gelöst, da man alle Einheiten des Gebietes auf einen Blick hat und sich alles genau betrachten kann.
Das Scrolling ist fein und die Kampfszenen übersichtlich.
Der Sound hebt sich sicher nicht besonders ab, aber er reicht aus.
Der Spielspaß ist recht hoch. So macht es wirklich Spaß, sich in die einzelnen Kampfstrukturen einzuarbeiten. Da kein Blut fließt, ist es auch eher freundlich, als daß es agressiv macht. Es ist halt eine Echtzeitsimulation und keine Menschenvernichtung. Da das Ganze auch noch recht schnell vonstatten geht, ist der Spielspaß nicht gehemmt, man kann sofort loslegen.
Mich hat das Spiel gleich auf Anhieb gefesselt.
In Sachen Preis muß man eher wegschauen. Denn wer nur DM 19,80 dafür verlangt, ist selbst dran Schuld. Aber gut, dem User kann es nur Recht sein.
Insgesamt ein empfehlenswertes Spiel, welches den XL/XE-Markt sicher bereichert. Das Muster dieses SSI-Spieles wurde uns freundlichst von KE-SOFT zur Verfügung gestellt.

War in Russia

Sicher gehört dieses Spiel zu den Klassikern unter den Strategiespielen und dies sicher nicht zu Unrecht. Bei dieser Kriegssimulation spielt man die Geschehnisse zwischen dem Winter 1941 und 1944 im Osten Europas nach. Man steuert die deutschen Truppen mit ihren verschiedenen Kampfeinheiten. Zudem kann man noch im Hinterland Artillerie, Infantrie usw. produzieren lassen, so daß man auch die Zusammenhänge mit dem Status als Besatzungsmacht erkennen kann.
Außerdem kann man verschiedene Truppenbewegungen vollziehen und sich über deren Zusammensetzung Gedanken machen. Nachdem man dann alle Einheiten gut ausgestattet

hat, macht man sich daran, diese im Kampfgebiet zu postieren. Der Gegner schläft natürlich nicht und kann ebenfalls Rüstungsmaterial produzieren. Dargestellt wird der Schauplatz in Zeichensatzgrafik. Auch in diesem Spiel kann man über die Landschaft scrollen, um die einzelnen Einheiten erblicken zu können. Eingaben geschehen über Tastatur. Den Joystick braucht man zur Kartenübersicht. Die einzelnen Kampfeinheiten arbeiten seperat und stoßen nach ihrem Ermessen vor.



Hier ist es wichtig, die übersicht zu behalten. Damit dies auch funktioniert, sind dem Spiel zwei große Karten mit Plastiküberzug beigelegt, damit man sich das gesamte Geschehen noch zusätzlich auf einer großen Karte aufzeichnen kann, wie dies auch immer die großen Strategen machten. Die Anleitung beschreibt die einzelnen Bedienungsmöglichkeiten sowie einige taktische Tips.

Bewertung

Dieses Spiel ist eine reine Strategieangelegenheit. Action ist völlig verbannt, man soll sich nur auf seine Taktik konzentrieren.
Die Grafik ist recht einfach gehalten. Fast alle Eingaben müssen über die Tastatur geschehen, sodaß man oft Textdarstellung sieht.
Die Sounds sind nicht bemerkenswert, was allerdings nicht verwundert, da man dies bei einem reinen Strategiespiel auch nicht unbedingt erwartet.
Der Spielspaß ist von den Strategiespielwillen abhängig. Actionverwöhnte kommen hier sicher nicht auf ihre Kosten. Wer allerdings Strategiespiele mag, findet mit diesem Programm genau das richtige. Es ist sehr spannend, den Zusammenhängen zwischen der Heimatfront und den Geschehnissen in der vordersten Linie zu folgen.
Der Preis ist mit DM 19,80 auch in Ordnung. Echte Freaks mußten bis vor kurzem noch den dreifachen Preis dafür hinlegen.
Insgesmat ein bemerkenswerter Klassiker.

Muster von: KE-SOFT

Ogre



Wieder ein Strategiespiel mit einer ganz eigenen Art stellt "Ogre" dar. Es erinnert eher an ein modernes Schach. Man hat auf einem großen, scrollenden in Sechsecke aufgeteiltem Feld die Aufgabe, den Angreifer, den Ogre, zu überlisten. Dazu hat man verschiedene Spielelemente mit verschiedenen Eigenschaften zur

Verfügung. Diese Elemente können eine gewisse Weite wandern, haben verschieden starke Waffen, die wiederum eine gewisse Reichweite haben. Mit diesen Komponenten muß man nun den vorwandernden Ogre aufhalten, der wiederum ebenfalls verschiedene Kampfmittel hat. So kann er große Distanzschüsse ausführen, um eine Schwachstelle in der gegnerischen Verteidigung auszumachen. Außerdem hat er die Möglichkeit, ganz gezielt Infantrietruppen zu vernichten. Sein Ziel besteht darin, das gegnerische Hauptkommando Matt zu setzen (ähnlich dem König im Schach). Verteidigen kann man dieses Hauptkommando mit Panzern, schwerer, unbeweglicher Artilerie, GEVs die wandern und schiessen können, einfacher Infantrie, sowie einigen Mischformen.
Gespielt wird immer abwechselnd. Zuerst muß der Verteidiger seine Truppen bewegen. Danach kann er diese auch schießen lassen. Dies ist jedoch von der Reichweite seiner Figuren abhängig. Ist der Ogre in der Reichweite einer Figur, so kann er beschossen werden. Dazu muß der zu schießende per Joystick oder Tastatur angewählt und auf den Ogre gezielt werden. Anschließend muß man noch angeben, welchen Bereich des Ogre man angreifen will. Hat man auch dies getan, so schießt diese Figur auf den Ogre (hört man akustisch) und gibt dann an, ob sie den Ogre getroffen, gestriffen oder gar verfehlt hat. Dementsprechend gehen die einzelnen Punkte des Ogre zurück. Sind alle Werte auf Null, ist der Ogre erledigt.
Zusätzlich hat man noch einige Short-Cut-Keys, um auf gewisse Funktionstasten schneller zu gelangen.
Natürlich kann man noch einige Besonderheiten probieren. So ist es möglich, himmelfahrtskommandomäßig in das Feld des Ogre einzudringen. Nach einem heftigen Crash ist die Figur meist erledigt, und der Ogre hat zwei Schrammen mehr.
Außerdem ist es möglich, jederzeit den aktuellen Spielstand abzuspeichern, um später die Session fortzusetzen.

So wie es über Schach eine Menge Bücher gibt, liegt dem Programm neben einer dicken Anleitung (die man aber nicht unbedingt am Anfang braucht) noch eine praktische Referenzkarte sowie eine Broschüre über Taktiken des Spieles bei.
Das Spiel kann wahlweise alleine gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander gespielt werden. In diesem Fall übernimmt ein Spieler den Ogre und der andere die Verteidigung.
Da es sich bei dem Spiel um ein modernes Schach handelt, spielt das Szenario auf einem atomaren Schachfeld. Als besonderen Gag hat man daher eine Anti-Atom-Karte beigelegt, die angeblich bei einer atomaren Verseuchung ausschlagen soll.
Das Spiel ist von Micropose produziert worden.

Bewertung

Action ist sicher eine gewisse Portion dabei, doch der Strategieanteil überwiegt.
Die Grafik ist schwarz/weiß und damit sehr gut zu erkennen. Alle Elemente und Figuren kommen eindeutig rüber und wirken gut. Bei einigen Menüpunkten wurden Pull-down Menüs verwendet. Ansonsten arbeitet das Programm sehr viel mit übersichtlichen Windows. Auch das Scrolling ist gut.
An Sound hört man nur ein Schußgeräusch und die verschiedenen Treffermöglichkeiten.
Der Spielspaß ist enorm, da man sich sehr schnell eingearbeitet hat und bald schon erste Erfolge verzeichnen kann. Die Action kommt mit der Zeit und das Austüfteln von Strategien macht immer wieder von neuem Spaß.
Für DM 19,80 ist dieses Spiel zu billig. Aber die Leier kennen wir ja schon.
Insgesamt ein spannendes Spiel, das leicht zu bedienen aber schwer perfekt zu beherrschen ist. Man kann sich sehr sehr lange damit beschäftigen.

Muster von: KE-SOFT

Übersicht

Da der Actionanteil bei einem Strategiespiel nicht unbedingt einen Pluspunkt darstellt (Geschmackssache!), wird dieser nachfolgend nicht mit Herzen bewertet, sondern mit neutralen Sternen.

Actionanteil

War in Russia:* =01
Bat. Commander:********* =09
Ogre:************ =12

Grafik/Animation

Ogre:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11
Bat. Commander:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10
War in Russia:♥♥♥♥♥♥ =06

Spielspaß

Ogre:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12
War in Russia:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10
Bat. Commander:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10

Preis

Alle drei Programme sind bei KE-SOFT erhältlich und kosten dort jeweils DM 19,80.

Preis/Leistung

War in Russia:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13
Bat. Commander:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13
Ogre:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13

Gesamtbewertung

Ogre:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13
Bat. Commander:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12
War in Russia:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11

Fazit

Insgesamt sind alle Spiele für Strategen interessant. Ogre und Battalion Commander sind allerdings auch für Actionliebende zu empfehlen, während War in Russia den reinen Strategen einen echten Gaumenschmauß bietet.

Treffen in Puschendorf

Am Sonntag, den 22. September 1991 trafen sich im Saalbau Schmotzer in Puschendorf (bei Nürnberg) einige Atari XL/XE- und ST-Freaks. An bekannten Persönlichkeiten waren Harald Schönfeld sowie KE-SOFT vertreten. Harald Schönfeld führte diverse ST-Programme vor und verkaufte nebenbei die Raindorf-Software vom PPP-Versand sowie das Atarimagazin. Bei KE-SOFT konnte man (fast) das gesamte Angebot bewundern (und kaufen). Dazu gab es von einigen privaten Anbietern ein paar günstige Schnäppchen zu ergattern. Für den ST wurden ebenso gebrauchte Programme verkauft und MIDI-Musik vorgeführt.
Da leider insgesamt nur ca. 20 Leute anwesend waren, was vielleicht auch am sehr schlechten Wetter lag, verlief sich das Treffen nach der Mittagszeit so langsam im Sand.

Schade, das hätte besser laufen können, Werbung sowie interessante Angebote waren genug vorhanden.

In diesem Zusammenhang möchten wir auf das Treffen am 24. November in Hannover aufmerksam machen. Wir hoffen doch stark, daß sich dort mehr tut. Für dieses Treffen haben sich immerhin schon der AMC-Verlag, KE-SOFT, das TOP-Magazin, Peter Kosch und weitere Händler angekündigt.

Per Auto dürfte die Sache schnell zu finden sein: Fahrt von der A2 Abfahrt Hannover Herrenhausen ab. Den Westschnellweg (B6) Richtung Linden, bei Linden-Mitte ab, links in die Fössestraße, beim Ihme-Zentrum links in die Elisenstraße, dann rechts in die Leinaustraße und wieder links un die Wilhelm-Bluhm-Straße. Jetzt nur noch rechts in die Salzmannstraße und schon seid Ihr da (hoffe ich jedenfalls).

XL/XE TREFF!

Am
24.11.1991
um
13.00 UHR
ist es soweit!

In der
Gerhard-Uhlhorn-Gemeinde
Salzmannstraße
3000 Hannover-Linden/Nord

Auch



bist eingeladen!

Info bei:

ANDREAS VOLPINI

TEL. 0211-445578

Lightpen



Viele von Euch haben schon danach gefragt, aber wurden immer wieder enttäuscht: Die Atari Maltafel. Das gute Stück ist leider nicht mehr erhältlich, auch nicht bei den findigsten Importeuren wie KE-SOFT oder U.P. Dafür gibt es allerdings seit neuestem einen guten Ersatz: Den Lightpen. Der Lightpen (zu deutsch: Lichtgriffel) ist eine Art Stift, der per Kabel an den Joystickport angeschlossen wird. Die dazugehörige Software, also das Malprogramm, befindet sich auf einem Steckmodul. Mit dem Lightpen wird direkt auf dem Bildschirm gezeichnet. Das Malprogramm ist dem der Maltafel ähnlich. Es bietet die üblichen Funktionen wie Rechtecke, Kreise, Füllen usw. Das tolle daran ist einfach die Bedienung. Da man direkt auf den Bildschirm zeichnet, kann man sehr schnell mit dem Lightpen arbeiten. Auch die Bedienerfreudnlichkeit läßt keine Wünsche offen, denn alle Funktionen lassen sich direkt am Stift auslösen. Dies geschieht entweder durch ein einfaches "Abschütteln", d.h. ein kurzes, schnelles Hin- und Herbewegen des Stiftes, z.B. um Funktionen auszuschalten, oder durch Drücken des Stiftes an den Bildschirm, was eine ähnliche Funktion wie ein Feuerknopf hat. Auch für die Menüs benötigt man keine Tasten. Auf der linken Seite des Bildschirmes befinden sich eine Art Nippel. Klickt man einen dieser Nippel an, "zieht" man ein Kartenartiges Menü "aus dem Bildschirm" heraus. Das Ganze sieht aus, als wenn man eine Karteikarte aus einem Kasten zieht. In diesen Menüs kann man dann die Farbe wählen, die Funktionen aussuchen, Füllmuster wählen oder den Bildschirm laden oder speichern. Eine Besonderheit ist auch, daß man Text mit eingeben kann.

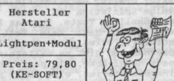
Noch ein Wort zum Fill: Hier stehen, im Gegensatz zum Atariartist, nicht nur ein paar wenige Füllmuster zur Verfügung, sondern insgesamt mehr als 100 verschiedene Muster! Das Beste daran ist, daß man eine mit einem Muster gefüllte Fläche jederzeit wieder um- oder zurückfüllen kann! Das gab es bisher noch bei keinem Programm!

Da die Bilder im Micropainter-Format gespeichert werden, ist das Einbinden in eigene Programme auch kein Problem.

Fazit

Ich glaube, anhand dieser kurzen Erklärung der Funktionen wird deutlich, daß der Lightpen ein qualitativ sehr hochwertiges Produkt ist, daß jedem Zeichenfreak - oder dem, der es werden will - nur empfohlen werden kann. Der Preis beträgt ca. DM 80,-- und ist für ein Hardwareteil inklusive Steckmodul absolut nicht zu hoch angesetzt, eher fast geschenkt.

Muster von: KE-SOFT

Hersteller Atari	
Lightpen+Modul	
Preis: 79,80 (KE-SOFT)	MP

Möglichkeiten:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14
Bedienung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =15
Nutzen:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12
Preis/Leistung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13
Gesamt:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14

Mega Magazine

Aus Holland frisch auf den Tisch gibt es wieder einmal ein neues Diskettenmagazin.

Nach dem Laden erscheint ein Menü, welches dem des alten CSM ziemlich ähnelt. Man könnte sogar sagen, daß es etwas besser aussieht! Zu hören ist eine sehr gute Musik, die allerdings schon aus der Top-Demo bekannt sein dürfte. Die Musik läßt sich selbstverständlich auch abschalten. Per Joystick oder Tastatur kann man nun die Texte wählen, per Knopf oder Return ebendiese laden und lesen. Die Texte liegen in gepackter Form vor, werden also nach dem Laden entpackt, was meist in Bruchteilen einer Sekunde vor sich geht. Die Texte können übrigens auch ausgedruckt werden.

Wichtig zu sagen ist, daß das Magazin KEIN PUBLIC-DOMAIN ist! Also: Nicht weiterkopieren, sondern eine Ausgabe kaufen, wenn Interesse besteht!

Die Texte, die leider in englischer Sprache gehalten sind, bieten neben den üblichen Testberichten, Leserbriefen und Kleinanzeigen noch eine Menge interessante Programmiertips (z.B. über das Maskieren von Non-Maskable Interrupts, 3-D Vektor Grafik, Datenkomprimierung), einige Spieletips und viele recht ungewöhnliche Texte. Nun das Besondere am Mega-Mag: Kein Text wird indiziert, alles wird frei ausgesprochen. So gibt es weiterhin eine Heavy-Metal-Ecke, ein paar absolut sinnlose Stories, eine "Dr. Sommer Antwortet"-Rubrik, ein paar interessante Stories über Demo-Programmierer-Teams (Hi-Tech-Team, 5our Soft usw.) sowie eine Ecke mit "Dirty Jokes". Hier findet man schon ein paar herbe Dinge:

"Letzte Woche ist ein Hubschrauber auf dem städtischen Friedhof abgestürzt. Man hat inzwischen schon 652 Leichen gefunden ..."



Außerdem finden wir (warum wohl?) noch ein paar Texte über das Lynx. Es entsteht etwas der Eindruck, daß der Autor nicht wußte, womit er das Magazin füllen sollte ...

Ach so, Software gibt es natürlich auch. Die erste Ausgabe bietet insgesamt 64 Levels für das "Boulderdash Construction Kit".

Da diese Erstausgabe noch recht wahllos in Sachen Textthemen ist, befindet sich ein Text mit einer Art Fragebogen auf der Diskette. Hier hofft der Autor auf Einsendungen, damit das Magazin noch interessanter (und obszöner) gestaltet werden kann.

Im Ganzen ist das Magazin für die breite Masse wohl eher uninteressant. Wer allerdings an Assembler-Programmierung Interesse hat, könnte schon mal einen Blick hineinwerfen. Die etwas herberen Texte kann man sich eigentlich sparen, obwohl sie das Magazin etwas auflockern. Aber wie der Autor selbst zugibt, existieren sie nur, damit das "uninteressante Magazin etwas interessanter wird".

Unser Kommentar: "Mal sehen, was noch daraus wird."

Info, bzw. das Magazin gibt es bei:

Mega Magazine
c/o Frankenstein
P.O. Box 164
8800 AD Franeker
NEDERLANDE

Lowprice Disk 1

Ein neues deutsches Textadventure bekommt man hier zum Preis von DM 5,-- auf Diskette mit einem Papiercover incl. Anleitung geliefert.

Der Name des Spieles lautet "Space-Eater" und es stellt die Fortsetzung des PD-Spieles "Strange Land", ebenfalls vom gleichen Autor, dar. Nachdem man nun wieder mit seinem Raumschiff unterwegs ist, wird man gefangengenommen und in einer Raumstation festgehalten. Aufgabe ist es nun, von dort zu entkommen.

Am Anfang findet man sich in einer Zelle wieder, aus der man als erstes entkommen sollte. Danach kann man sich im Raumschiff umschauen.

Bewertung

Das Programm meldet sich mit einer recht guten Titelmusik und einem Startbild. Die Darstellung des Textes erfolgt in einem umdefinierten Zeichensatz.

Die Story ist ziemlich einfach gehalten, der Parser noch einfacher. Der Wortschatz besteht aus ca. 10 Worten. Leider zeigt das Programm bei einer Eingabe, die nicht vorgesehen ist, weder, ob sie nicht verstanden wurde, noch, ob die gewünschte Handlung nicht möglich ist. Stattdessen erfolgt immer die gleiche "Fehlermeldung". Leider schweigt sich die Anleitung darüber ebenso aus.

Auffällig ist auch, daß das Programm nicht ganz fehlerfrei ist, da die Reaktionen auf die Eingaben nicht ganz stimmen.

Als ungeübter Adventurespieler hat man das Programm nach ca. 10 Minuten durchgespielt. Obwohl das Programm nur DM 5,-- kostet, ist dies entschieden zu wenig (Umfang)!

Auf der Rückseite der Diskette befindet sich als Zugabe eine PD-Demo namens "Battle Ships". Diese ist qualitativ wesentlich hochwertiger als das Spiel auf der Vorderseite.

Muster von: Markus Rösner

Hersteller Markus Rösner	 KE
Datentr.: Disk	
Preis: DM 5,-- (Rösner)	

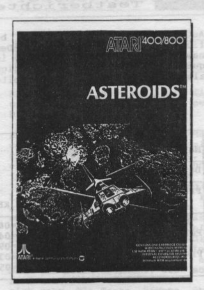
Grafik/Sound:♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Parser/Atmosp.:♥♥♥♥	=04
Spielspaß:♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Preis/Leistung:♥♥♥	=03
Gesamt:♥♥♥♥♥	=05

Asteroids

Gefangen, weit von zu Hause entfernt, hat man sich in einem Asteroidengürtel verfranzt. Findet man sich am Anfang noch zurecht, so hat man es mit der Zeit mit immer mehr Asteroidenbrocken zu tun. Diese muß man mit seinen Photonenstrahlern zu Pulver zerkleinern, damit man nicht durch die großen Broken zerstört wird und man einen freien Weg hat.

Doch die Asteroiden sind nicht das einzige Problem. Zudem wird man noch von zwei Arten von Raumschiffen bedroht. Die eine ist groß und klobig und zudem nicht besonders geschickt im Ausweichen von Asteroiden, die zweite kleine Art ist jedoch schon recht gewandt und windet sich um die großen Brocken herum, um auf das Raumschiff zu schießen.

Man hat es schon nicht leicht als Raumfahrer, aber leicht hat's einen.



Die Grafik ist sehr schlicht und eher farblos gehalten, was allerdings daran liegt, daß mit der Zeit Massen an Asteroiden durch die Lüfte fliegen und das Spiel ja in 8KB gepreßt werden mußte. Die Schnelligkeit der Grafik läßt auch kaum zu wünschen übrig. Bei dem vorhandenen Chaos aus Asteroiden verschiedenster Größe hat man sowieso genug zu tun.
Musik ist Fehlanzeige, dafür findet man einige zu den entsprechenden Aktionen passende Sounds. Allerdings nicht überragend. Krachen tut es allerdings gewaltig, so man den Computer an eine Stereoanlage anschließt. Dann kann man sich sogar das Feuerwerkgekrache an Silvester sparen.
Das Spiel macht relativ viel Spaß. man ballert viel umher, ohne Blut sehen zu müssen.
Der rechte Spielspaß kommt allerdings erst auf, wenn man mit mehreren Spielern gleichzeitig wahlweise mit- oder gegeneinader kämpft.
Der ultimative Spaß kommt dann mit vier Spielern gegeneinander auf. wenn man schon garnicht mehr weiß, wo oben und unten und wo denn die Asteroiden sind. Ein herrlicher Spaß, wie wir uns an einem Atari 400 mit vier Joystickports überzeugen konnten.
Der Preis geht in Ordnung, auch wenn daß Modul schon etwas älter ist.
Insgesamt ein äußerst interessantes Spiel, wenn man genügend Mitspieler hat. Aber auch alleine ist es spaßig.

Muster von: KE-SOFT



Hersteller: Atari	
Preis:DM 19,80 KE-SOFT	MB
Grafik:♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Sound/Musik:♥♥♥♥♥♥♥	=07
Spielspaß:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Preis/Leistung:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Gesamt:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10

Joust

Es gab eine Welt voll friedlicher Feinde. Und dann gab es da noch die Welt der friedvollen Feinde. Zum Schluß fand man noch eine Welt der friedliebenden Feinde. Alle hatten eines gemeinsam: Sie waren von Feinden bevölkert, die dort eigentlich überhaupt nichts zu suchen hatten. Wie sollte man nun diese doch so friedfertigen Feinde aus der Welt jagen? Man entschloß sich zu einem ehrenvollen Kampf ohne Blut, treu den alten Ritterkämpfen.

Du, der Retter in der Not, mußt Dich mit Deinen lieben Feinden im "Weltraum-Lanzen-Kampf" messen.

Man flattert auf einem Vögelchen durch die Lüfte und kann seinen Gegner dadurch beseitigen, daß man ihm die Lanze höher entgegenstreckt, als er dies tut. Dazu muß man einfach nur im Moment der Begegnung oberhalb von ihm sein. Mit einem Gegner läßt sich dies noch bewältigen, doch schon bald hat man es mit einer ganzen Horde zu tun, die sich breit macht. Hat man nun einen Gegner aus dem Sattel gehoben, so legt dieser aus Frust ein Ei. Wartet man zu lange, schlüpft daraus ein stärkerer Gegner und flattert fröhlich weiter.



Von Level zu Level verändert sich die Anzahl der Plattformen, auf denen sich alles abspielt.

Dazu kommen noch ein "Pterodactyl", ein gefährlicher Urzeitvogel mit stahlharten Krallen, sowie ein Lava-Troll, der aus der brodelnden, stinkenden, schleimigen Glibbermasse gnadenlos nach den Vögeln greift.

Bewertung

Die Plattformen sind schön gezeichnet. Die Spieler und Gegner dagegen allerdings recht einfach gehalten. Lustig hingegen ist ihr Flattern in der Luft, sowie das Bremsen auf den Plattformen gelungen, wenn sie in eine andere Richtung wollen. Am schönsten ist aber immer noch der Moment, in dem ein Ei beginnt, sich zu öffnen.

Musik gibt es keine, die vorhandenen Sounds sind zwar eher einfach gehalten, dafür jedoch umso effektvoller und oft eingesetzt. So quitschen z.B. die Krähenfüße beim Bremsen und es Flattern die Flügel.

Das Spiel würde ich in die Kategorie "lustiges Geschick/Action-Game" einordnen. Etwas Übung ist schon erforderlich, um sich gegen die vielen Gegner durchzusetzen. Aber dann macht es viel Spaß. Zudem kann man ja auch mit zwei Spielern spielen. Je nach Belieben mit- oder gegeneinander. Gerade diese Option macht das Spiel für zwei Spieler sehr empfehlenswert.

Der Preis ist für ein Steckmodul angebracht und auch normal.

Fazit

Insgesamt ein spaßiges Spiel mit einer lustigen Darstellung. Besonders durch den Zweispieler-Modus empfehlenswert.

Muster von: KE-SOFT

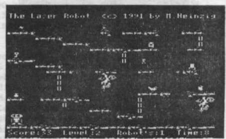


Hersteller Atari	
Datent.: Modul	
Preis: 19,80 (KE-SOFT)	MB
Grafik:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Sound/Musik:♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Spielspaß:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Preis/Leistung:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Gesamt:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11

The Laser Robot

Als Roboter der Weltraumsicherheitsbehörde hat man die Aufgabe, alle radioaktiven Gegenstände einzusammeln, damit sie keinen Schaden anrichten können. Hierzu kann man umherlaufen, springen und mutierte Geschöpfe abschießen. Zusätzliche gibt es noch Monster, die sich nicht abschießen lassen, sowie ein Zeitlimit, das die ganze Sache erschwert.

Sind alle Gegenstände eingesammelt, geht es zum nächsten der über 20 Level.



Bewertung

Wie man schon an der Beschreibung erkennen kann, handelt es sich um ein Climb & Jump Spiel.

Grafisch gesehen bietet das Spiel eine ganze Menge. Jeder Level (zumindest alle, die ich bisher erreicht habe) sieht grafisch unterschiedlich aus. Die Figuren sowie der Hintergrund sind gut animiert, die Bewegungen sind flüssig und schnell.

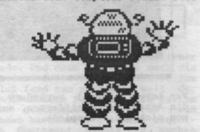
Die Sounds des Spieles passen sehr gut, sind zwar nicht umwerfend, aber dennoch gehobene Qualität. Die Musik (das Original stammt übrigens von K. Ezcan) wurde leider etwas verunstaltet und klingt daher sehr schief und versetzt.

Das Spiel läßt sich gut spielen. Nach kurzer Zeit fällt einem allerdings die Kollisionsabfrage negativ auf, denn diese ist sehr pingelig! Ein Pünktchen zu weit links oder rechts, und man fällt runter und verliert ein Leben. Das kann mit der Zeit ziemlich auf die Nerven gehen! Ansonsten reizt das Spiel sehr, da man unbedingt weiter kommen möchte, um die nächsten Level zu sehen.

Der Lieferumfang besteht aus einer DIN-A5 Prospekthülle (Herlitz), in der sich das sehr schön anzusehene Cover, die Codetabelle sowie die Anleitung befinden. Die Codetabelle ist schlecht lesbar, daher auch sehr schlecht kopierbar, was natürlich Absicht und auch voll verständlich ist. Die Anleitung liest sich etwas mehr wie ein Testbericht, ist aber dennoch ausreichend.

Der Preis des Spieles ist mit DM 29,-- etwas hoch, aber für Climb & Jump Fans durchaus zu vertreten.

Muster von: Computer Studio 2000





Hersteller: C.Stud.2000	
Datentr.: Diske	
Preis: DM 29,-- (C.Stud.2000)	MB
Grafik:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Sound:♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Spielspaß:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Preis/Leistung:♥♥♥♥♥♥♥	=07
Gesamt:♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09

Ungriagh 2

Generelle Tips

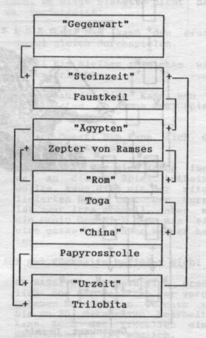
- Allen dargestellten Menschen auf Kopfhöhe (zu)Hören.
- In jedem Bild einmal allgemein Hören.
- Gegenstände, die zeitlich nicht passen, mitnehmen.
- Mit (R) nachsehen, ob im Bild schon etwas abgelegt ist.
- Gebüsche zerschlagen.
- Nicht alles zerschlagen, was man scheinbar nicht braucht.
- Dinge, die sich nicht zerschlagen lassen, versuchen zu Verschieben oder zu Drücken.

Allgemeine Bedienungstips:

Ablegen: In Bild 4 muß erst die Brille abgelegt werden, sonst ist der Spieler tot.
Benutzen: Es wird abgefragt, ob sich in der rechten Hand Kampfwaffen und/oder in der linken Hand ein Schild oder der Bogen befinden.
Eine Fackel erhellt den Raum.
Schlüssel und Zeitgegenstände müssen sich in der linken Hand befinden, um Türen zu öffnen.
Color: Schaltet den Pfeil hell/dunkel.
Zerstörtaster: Zerstört Gegenstände, wodurch darunterliegende hörbzw. sichtbar werden können.
Öffnen: Das Brecheisen öffnet alle Schlüssellöcher (keine Elektro oder Zeittüren), Taster öffnet die Elektrotüren.
Sehen: Der Händler tauscht dreimal Gegenstand der linken Hand gegen neuen ein, er versucht jedoch immer dabei das Schild zu stehlen.
Zerschlagen: Außer Ausgängen, hörbaren und verschiebbaren Dingen läßt sich alles zerschlagen. Büsche sollte man zerschlagen, um dahinterliegende Ausgänge zu entdecken.

Die Zeitebenen

Hier eine Übersicht über die verschiedenen Zeitebenen und ihre Zusammenhänge sowie Gegenstände (+ = Richtungspfeil):



Die einzelnen Zeitzonen haben ihre eigenen Räume. Hier ist ihr Zusammenhang mit der Himmelsrichtung, in der man den Raum sieht. S=Start

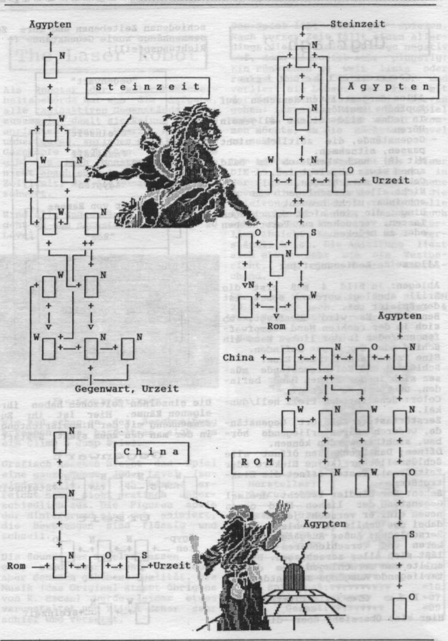
Gegenwart

W +—+ S —+ N +—+ N —+Steinzeit

Urzeit

Ägypten —+ N +—+ N +—+ O

W +—+ N —+Steinzeit



PD-Software

Diesmal haben wir nicht ganz so viele PDs zum testen, da uns nicht alle Neuheiten bis Redaktionsschluß erreichten. Trotzdem haben wir so einiges interessantes gefunden:

Loving Smurfs Centerfold

Muster von: KE-SOFT, PD-E06

Auf der Vorderseite dieser Diskette kann man zwei Schlümpfen beim Lieben zusehen. Auf der Rückseite sieht man weibliche Tatsachen. Achtung, diese Diskette wird nur gegen Altersnachweis abgegeben!

Textpro

Muster von KE-SOFT, PD-U02

Bei diesem Programm handelt es sich um ein komfortables Textverarbeitungsprogramm, welches u.a. zusammenhängende Textblöcke immer neu formatieren kann, Files hinzu lesen kann und eine ausführliche englische Anleitung dabei hat. Über Control-Tasten-Kombination sind die verschiedenen Konvertierungen möglich. So kann man ohne Probleme einen Text von Groß- in Kleinschrift oder umgekehrt wandeln, sich Spaces anzeigen, Returns verschwinden lassen oder den ganzen Text ausdrucken.
Da das Programm eine neue, verbesserte Version von "Speedscript" ist, wurde dieses durch Textpro ersetzt.

Demodisk III

Muster von KE-SOFT, PD-S28

Alle guten Dinge sind drei, und wer wirklich einen umfassenden Überblick über alle von den Jungs produzierten Programmen haben will, ohne sie sich kaufen zu müssen, der kommt um diese Diskette nicht herum. Vorderseite:

- Pungoland: Man kann den ersten Level gleich durchspielen.
- Plot: Ein kleines Spielchen wird einem erlaubt.
- Quadermania: Hier kann man in Ruhe testen, ob einem das Spielprinzip zusagt.
- Tinory Quest: Man kann sich die 4 Musikstücke anhören.
- Chromatics: Wer sich schon immer mal an diesem Spiel totheizen wollte, kann dies mit der mitgelieferten Demo tun. Der Cursor ist zwar irre schnell, aber mit ein wenig Geschick kann man sich eine ganze Weile über Wasser halten.

Auf der Rückseite befindet sich:

KE-BASE: Die Demoversion ermöglicht nur das Benutzen der vorgegebenen Dateien, in welchen man bis zu 20 Datensätze bearbeiten kann. Auch das Erstellen einer Datendiskette ist möglich.

Hinweis

Die Serie PROGRAMMIEREN IN BASIC wird ab sofort nicht mehr erscheinen. Der Grund dafür ist, daß diese Serie zu wenig Interesse bei Euch hervorgerufen hat. Scheinbar ist das Programmieren in Basic eine Sache, die schon jeder beherrscht. Wer sie noch nicht beherrscht, kann allerdings auch auf das Buch ATARI BASIC (erhältlich bei KE-SOFT) zurückgreifen. Wer dennoch auf diese Serie nicht verzichten möchte, sollte dies der Redaktion einfach mitteilen.

Adventure Programmierung

Da wir nun wissen, wie man die eingegebenen Befehle analysiert, werden wir nun für eine fehlerfreie Eingabe sorgen. Wie kann man also den Benutzer zur Eingabe veranlassen, bzw. welche Eingaberoutine kann gewählt werden?
Am einfachsten ist, wie immer, das eingebaute INPUT.

```
INPUT E$
```

Das erfüllt in einigen Fällen seinen Zweck. Für einfachere Adventures mag das auch reichen, aber probiert doch einfach mal, die CONTROL-CLEAR-Taste zu drücken, und schon fällt Euch einer der Nachteile dieser Methode auf: Man kann beliebig auf dem Bildschirm herumtippen und ist nicht an eine feste Maske gebunden.
Dieses Problem könnte man mit folgender Routine lösen:

```
 10 DIM E$(30)
 20 P=1
 30 REPEAT
 40 GET A
 50 IF A>64 AND A<91
 60 ?CHR$(A)
 70 E$(P,P)=CHR$(A)
 80 P=P+1
 90 ENDIF
100 UNTIL A=155
```

Für die Eingabe wird hier ein String dimensioniert. Um nicht vorgesehene Tasten auszuschalten, wird einfach eine Abfrage benutzt, die nur die Buchstaben A-Z zuläßt. Wird RETURN gedrückt, ist die Eingabe beendet.

Doch was passiert, wenn auch andere Tasten, als die Buchstaben von A-Z zugelassen werden sollen? Vor allem: Die Leertaste wird auf jeden Fall benötigt, da man ja mehr als nur ein Wort eingeben muß. Natürlich könnte man jede zugelassene Taste abfragen. Einfacher ist es jedoch, einen weiteren String zu verwenden, in dem alle zugelassenen Zeichen stehen:

```
 10 DIM E$(30),KEY$(27)
 20 KEY$=" ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
YZ"
 30 P=1
 40 REPEAT
 50 GET A
 60 IF INSTR(KEY$,CHR$(A))<>0
 70 ? CHR$(A)
 80 E$(P,P)=CHR$(A)
 90 P=P+1
100 ENDIF
110 UNTIL A=155
```

Um zu erkennen, ob die gedrückte Taste auch in dem String enthalten ist, wird die INSTR-Funktion benutzt. Sie liefert dann die Stelle, an der der kürzere String im längeren String steht. Ist der kürzere String nicht vorhanden, liefert sie eine Null als Ergebnis.
Das nächste Problem ist die maximale Länge der einzugebenden Zeile. Da E$ nur auf eine bestimmte Anzahl Zeichen dimensioniert und der Platz auf dem Bildschirm ebenso begrenzt ist, muß hier eine Grenze eingebaut werden.
Wer sich einmal vertippt, wird auch merken, daß man mit dieser Routine keine Korrekturmöglichkeit hat. Die Tasten BACKSPACE und CLEAR sollten abgefragt werden.
Als letzter Schliff noch der ANTI-SCHWALL-SCHUTZ: Schützen wir die Routine dagegen, mehr als zwei Worte zu akzeptieren, und zwar BEVOR man die RETURN-Taste drückt und vom Parser darauf hingewiesen wird!
Wie das geht? Ganz einfach: Die SPACE-Taste wird nur einmal akzeptiert! Ohne ein zweites SPACE ist kein drittes Wort möglich!

Auf der Programmdiskette befindet sich unter dem Namen EINGABE.TB die entsprechende Routine. Wir wünschen viel Spaß damit.

In der nächsten Ausgabe werden wir uns mit Räumen und deren Zusammenhang beschäftigen.

Windows

Hinweis

Die hier erläuterten Programme befinden sich auf der Programmdiskette und können vom Menü aus aufgerufen werden.

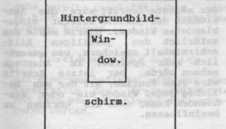
Alle Programme wurden in Turbobasic XL so geschrieben, daß sie möglichst leicht durchschaubar sind. Wer Interesse hat, kann die Programme also noch ausbauen.

Einführung

Wer kennt sie nicht, die berühmten Windows des ATARI ST oder ähnlicher 16-Bit Computern?

Für diejenigen, die es nicht wissen, hier noch eine kurze Erklärung:

"Window" bedeuted übersetzt einfach "Fenster". Auf dem Bildschirm heißt das, daß man ein solches Fenster in den aktuellen Bildschirm einblendet.



Sinn der Sache ist es, besondere Informationen, wie z.B. eine Fehlermeldung, oder die Aufforderung, eine Taste zu drücken usw. nicht einfach mitten im Text erscheinen lassen, sondern besonders auffällig hervorheben will. Dazu wird also ein Window eingeblendet, in welchem die Information erscheint. Ist das Window dann noch in einer anderen Farbe oder schön umrahmt, ist die Sache perfekt.

Wurde die Information registriert oder der Aufforderung Folge geleistet, muß das Window wieder ausgeblendet werden. An der Stelle des Windows erscheint dann, logischerweise, der vorherige Bildschirmaufbau.

Programmierung

Ein solches Window läßt sich programmtechnisch ganz einfach bewerkstelligen. Man zeichnet es einfach hin. In einem Textmodus geht dies am einfachsten mit PRINT.

Der Haken kommt erst, wenn das Window wieder verschwinden soll, denn nun muß das Programm den alten Bildschirminhalt kennen.

Damit dies der Fall ist, wird dieser vorher gespeichert, am einfachsten in einen String. Der Turbobasic Befehl MOVE erleichtert diese Sache ungemein.

Soll das Window nun verschwinden, wird der Inhalt des Strings, also der alte Bildschirminhalt, wieder mittels MOVE eingeblendet.

Programm 1 veranschaulicht dieses Prinzip. Zum Ein- und Ausblenden soll jeweils eine Taste gedrückt werden.

Programmaufbau

Zeile(n)	Erklärung
40	Aufruf der INIT-Prozedur.
50	Einschalten der Grafikstufe 0, Cursor abschalten.
60 - 120	Ausgeben eines Hintergrundtextes.

130	Schleifenanfang
140	Auf Tastendruck warten.
150	Aufruf der Prozedur SCSAVE zum speichern des Bildschirminhaltes.
160	Bestimmen der Window-Position.
170	Aufruf der Prozedur EINBLENDEN zum Einblenden des Windows.
180 - 200	Text im Window ausgeben.
210	Auf Tastendruck warten.
220	Aufruf der Prozedur AUSBLENDEN zum Ausblenden des Windows.
230	Schleifenende
250 - 270	Prozedur AUSBLENDEN. Inhalt von SCREEN$ mittels MOVE-Befehl auf den Bildschirm kopieren.
290 - 350	Prozedur EINBLENDEN. An der festgelegten Position das Window zeichnen.
370 - 390	Prozedur SCSAVE. Bildschirminhalt mittels MOVE-Befehl in SCREEN$ kopieren.
410 - 440	Prozedur INIT. SCREEN$ dimensionieren und vollständig löschen.

Mehrere Windows

Für eine der bereits beschriebenen Anwendungen - Tastendruckabfrage oder Ja/Nein-Bestätigung - ist ein einzelnes Window meist ausreichend. Will man allerdings die gesamte Benutzeroberfläche eines Programmes über Windows laufen lassen, kommt man damit nicht mehr aus. Mehrere Windows müssen her. Das zweite Programm veranschaulicht das Prinzip.

Die vier Prozeduren, die das Window-Management übernehmen, sind die gleichen geblieben, daher hier die Erklärung der Änderungen:



Zeile(n)	Erklärung
130	Schleifenanfang.
140	Warten auf Tastendruck.
160	Anfang der REPEAT-Schleife.
170	Festlegen der Windowposition.
180	Einblenden.
190 - 230	Füllen des Windows mit Info-Text.
240	Warten auf Tastendruck. Wenn RETURN gedrückt wurden, REPEAT-Schleife beenden.
250	Ausblenden
260	Ende der Schleife.

Der nächste Schritt wäre das Ausblenden des jeweils zuletzt eingeblendeten Windows. Hierzu müßte man natürlich den jeweiligen Bildschirminhalt speichern, was wesentlich mehr Speicher in Anspruch nehmen würde. Der letzte Schritt wäre eine Routine, mit der man beliebig jedes Window ein- oder ausblenden kann, ohne die übrigen zu beeinflussen.

Wir hoffen, Euch einige Anregungen gegeben zu haben und warten nun auf Eure Reaktion, bzw. Einsendungen mit verbesserten Window-Routinen. Wie immer wird natürlich jede Einsendung belohnt.

Programmdisk

Ladeanweisung

Die Diskette ist bootfähig, d.h. sie wird durch Einschalten des Rechners bei eingelegter Diskette automatisch geladen.

Die Bedienung erfolgt wahlweise per Joystick in Port eins oder per CX-85 Zehnertastatur in Port zwei.

Das KE-SOFT Logo verschwindet nach einer kurzen Pause von selbst, es kann aber auch vorzeitig durch Tippen von START, dem Feuerknopf oder einer CX-85 Taste abgebrochen werden.

Die Auswahl der Programme im Menü erfolgt per Joystick hoch/runter oder per CX-85 Tasten "8" und "2". Per Feuerknopf/Enter-Taste wird das gewählte Programm geladen.

Swop-Editor

Für alle, die die integrierten fünf Level des Spieles der letzten Ausgabe bereits geschafft haben, gibt es hier den Editor zum Erstellen eigener Screens.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus aufgerufen werden.

Bedienung

Die Bedienung erfolgt wahlweise per Joystick oder per CX-85 Zehnertastatur. Zusätzlich wird die normale Tastatur benötigt.

Die Tasten A-Z bestimmen den Screen, den man gerade editiert. Taste CTRL.L lädt den Screen, Taste CTRL.S speichert den Screen auf Diskette. Taste CTRL.< löscht den gesamten Bildschirm.
Die Cursorsteuerung erfolgt per Joystick oder den CX-85 Tasten 4, 8, 6, 2. Der Feuerknopf, bzw. die Enter-Taste setzen ein Symbol. Die Wahl der Symbole erfolgt entweder per Tastatur mit den Tasten 0 für ein Leerzeichen und 1-4 für die vier Blockfarben, oder mit der linken Reihe der CX-85 Tastatur. Die Minus-Taste ist dann das Leerzeichen.
Die mit dem Editor erstellten Bilder können mit dem Spiel aus Ausgabe 10/91 geladen und gespielt werden.
Wer eigene Bilder gemacht hat, gebe sich bitte die Ehre, sie unter dem Kennwort "SWOPEDIDOP" an die ZONG-Redaktion, Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4 zu schicken. Die besten Bilder werden veröffentlicht, jede Einsendung wird belohnt.

Aquanaut

Als Hobbytaucher hat man es nicht leicht. Besonders, wenn man es sich zur Aufgabe gemacht hat, einen unerforschten Höhlenkomplex unter Wasser zu erkunden. Zu allem Unglück wimmelt es dort auch nur so von Unterwasserstromblitzen!

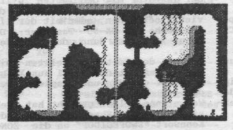
Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus aufgerufen werden.

Spielbeschreibung

Aufgabe ist es, aus den Höhlen entweder nach links oder rechts zu entkommen. Da der Ausgang meist

verschlossen ist, muß zuerst der Schlüssel gefunden werden. Ein Kristall öffnet übrigens weitere Wege, wenn der Schlüssel nicht erreichbar ist.
Gesammelte Muscheln geben Bonuspunkte, Sauerstofflaschen frischen den Vorrat auf, der zur Neige geht, wenn man gegen einen Felsen schwimmt oder von einem Stromblitz erwischt wird.



Steuerung

Das Spiel wird per START- oder ENTER-Taste (CX-85) begonnen.
Der Taucher wird per Joystick in Port eins oder per CX-85 Zehnertastatur in Port zwei gesteuert. Die Ziffern 1-2-3-4-6-7-8-9 bedeuten die entsprechenden Richtungen.

Deepspace

Programmart: Spiel
Autor: Kemal Ezcan
Bedienung: Joystick/CX-85

Fuel einsammeln, überleben.

Allein in der endlosen Weite des Alls. Dies ist Dein Gedanke, als es Dir passiert. Mit Deinem kleinen Raumgleiter zu weit herausgefahren, wurdest Du von einem intergalaktischen Sturm abgetrieben und schwebst nun durch eine völlig unbekannte Gegend.
Plötzlich passiert es: Um Dich herum baut sich eine Quadratförmiges Kraftfeld auf. Das kann Dich natürlich nicht erschrecken, doch leider mußt Du sehr schnell feststellen, daß das Feld undurchdringlich ist. Schlimmer noch: Du prallst daran ab!
Während Du nun überlegst, was Du tun kannst, merkst Du, daß Dir der Sprit ausgeht!
In diesem Moment sieht Du etwas merkwürdiges: Mitten im Kraftfeld taucht plötzlich eine Spritkapsel auf. Klar, daß Du Dir die holst! Gesagt, getan! Doch was passiert nun? Als Du die Spritkapsel eingesammelt hast, taucht eine neue auf. Dies wäre ja schön, aber leider taucht auch noch ein Asteroid auf, und viel war in der Kapsel auch nicht drin ...



So langsam kommt Dir der Gedanke, daß sich da jemand einen üblen Scherz mit Dir erlaubt! Frechheit! Da Du aber leider nicht unbedingt sterben willst, auch wenn es nur ein Scherz ist, bleibt Dir nichts anderes übrig, als die Jagd nach den Spritkapseln mitzumachen, in der ständigen Hoffnung, der Scherzkeks habe bald genug davon!

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Auswahlmenü aus aufgerufen werden.

Bedienung

Die Steuerung erfolgt wahlweise per Joystick in Port eins oder per CX-85 Zehnertastatur in Port zwei. Die entsprechenden Richtungen verstehen sich von selbst (4/8/6/2).

Escape from Earth

Niemand wacht gern morgends auf, um die Welt in einen dunklen Schleier gehüllt zu sehen, in dem das Atmen schwerfällt wie das Schwimmen in einem See aus Schleim.
Die kühle Morgenluft vergangener Tage mischt sich mit der Ahnung an ein großes Ereignis. Die Ankunft. Folgt mir in das Tal aus tausend aufeinander getürmten Eisenbadewannen mit silbernen Füßen. Dort, am Ende des Tunnels, kriecht der Geruch in das Reich der tausend Tempel.
Willkommen in der schwarzen Zone. Wir schicken Dich ins All.
Im Jahre 2598 nach Christus kam es zur wohl größten interplanetaren Kollision zweier Planeten. Die Wucht der Explosion erschütterte das gesamte Sonnensystem. Starke Energiefelder verursachten die Kernschmelze fast aller Reaktoren unserer Erde. Auf der nördlichen Hemisphäre entstand ein Gebiet, das Überlebende "Die schwarze Zone" nannten. Menschliches Leben schien hier unmöglich.
Fernab von jeglicher Zivilisation entstand jedoch schon wenig später eine neue, seltsame Lebensform.
Diese Lebewesen konnten sich so tarnen, daß kein menschliches Auge, kein Radar oder gar elektronische Meßgeräte sie entdecken konnte.
Was man allerdings registrierte, war eine unglaubliche Steigerung des magnetischen Feldes um das Gebiet. Außerdem konnte man sich nicht erklären, warum Sateliten- und Raketentrümmer aus dem All immer wieder in das Zentrum der Zone stürtzten.
Eines Morgends entdeckten japanische Wissenschaftler eine riesige Rakete im Zentrum der Zone, die wohl aus den Weltraumtrümmern gebaut worden war. Gleichzeitig beobachtete man, daß tausende Menschen aus den nicht konterminierten Gebieten, einem Sternmarsch gleich, in die schwarze Zone liefen und offensichtlich in der riesigen Rakete verschwanden.
Diese moderne Arche Noah startete am 6. August des Jahres 2645 und brachte wenigstens einen Teil der Menschheit ins Paradies.



Willkommen in der schwarzen Zone. Wir schicken Dich ins All!

Spielablauf

Nachdem die Rakete aus der schwarzen Zone gestartet ist, übernehmt Ihr das Kommando dafür. Aufgabe ist es, die Rakete sicher durch's All zu fliegen. Irgendwann werdet Ihr dann auf einen neuen Planeten stoßen. Dort gilt es, dem Beschuß auszuweichen und dann zu landen. Jeder Fehler, jede Berührung mit einem Gestirn oder einer Wand sind fatal! Die Zukunft der Menschheit hängt nur von Euch ab!

Ladeanweisung

Das Spiel befindet sich auf der Rückseite der Programmdiskette. Diese kann einfach gebootet werden, das Spiel lädt sich dann von selbst.

Bedienung

START beginnt das Spiel. Die Rakete wird per Joystick in Port eins gesteuert. Oben/Unten bewegen die Rakete hoch/runter, links bremst, rechts beschleunigt (mehr Punkte). Die ESC-Taste stoppt das Spiel vor dem nächsten Bild, ein weiterer Druck läßt das Spiel fortfahren.

Musikbonus

Programmart: Musikdemo
Autor: Kemal Ezcan

Da wir Euch in dieser Ausgabe eine überarbeitete Version des Spieles "Aquanaut" präsentieren, gibt es an dieser Stelle auch gleich die überarbeitete Titelmusik dazu. Viel Spaß beim Hören.

Vorschau

Bald ist es wieder soweit. Die Temperatur draußen sinkt beständig, die Tage werden kürzer und das Wohnzimmer immer öfter zur gemütlichen Stube.
Passend zur nahenden Weihnachtszeit haben wir wieder eine themenreiche ZONG-Ausgabe zusammengestellt ...

- Wie immer zum Jahreswechsel findet Ihr eine Inhaltsübersicht der letzten sechs Ausgaben.
- Für den weihnachtlichen Gabentisch haben wir einen lückenlosen Einkaufsführer mit vielen tollen Geschenkideen.
- Kaiser II Autor Carsten Strotmann gibt sich die Ehre eines Interviews.
- Aktuelle Neuheiten im Test: Fantastic Journey, Low-Price Disk II, Defender, Trailblazer.
- Neue Serie: Grafikentwicklung mit Rolf A. Specht. Lernen Sie die Techniken der professionellen Grafiker kennen.
- Eine komplette Karte zum Super-Hit "Mission".
- Wer ein eigenes Dateiverwaltungs-Programm schreiben möchte, dem kommen die Programmiertips zur Datensortierung sicherlich gelegen.
- Ein weihnachtliches Grußkartenprogramm, den legendären Super-Miner II, Tiny-Mite Compandium, Carrace, Memory, Christmas Horror und vieles mehr findet Ihr auf der 12/91 Programmdiskette!

ZONG 12/91 ist ab 1.12.1991 erhältlich.

Gesuche

Suche Diskettenstation (bevorzugt 1050) natürlich voll funktionsfähig sowie Maltafel.
Klinner, Ringstr. 21, 8960 Kempten

Such Livetapes dringend vom Metal-Hammer (1988) sowie Rock Hard (1991) Festival. Angebote an MR.

Suche ehrliche Mitspieler für eine Mini-Bundesliga mit bestimmten Spielen. Alles auf Postweg. Wer hätte Interesse? Markus Rösner

Suche zur Vervollständigung meiner Sammlung Simulations-Programme (nur Originale) und Scenario-Disks. Schickt eure Listen mit Preisvorstellungen an:

Dieter Janert, Stollbergerstraße 82
o-1150 Berlin

Suche Software aller Art (Disk und Kassette sowie Modul) zu fairen Preisen. Vornehmlich alte Software, aber auch gegen neuere habe ich nichts. Listen mit Preisvorstellungen schnell an Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

Suche Datasette 100% O.K., Feezer f. 800XL/130XE mit Anleitung und Wortschatz zu Dallas Quest.
M. Michalak-Mann, Kirchstraße 87,
4352 Herten

Suche COS/SIN-Routine in Assembler! Am besten im ATMAS II-Quellcode, benötige auch PLOT und DRAWTO aus Mercanery oder selbstgeschriebene!

Andreas Dilling, Friedhofweg 8, W-8489 Eschenbach.

Angebote

Spiele für IBM-PC: Weird Dreams, Rick Dangerous II, E-Motion, Atomix, Lin Wu's Challenge, Monty Python, Xiphos, Nightbreed, Castle Master, Ra, Klax. Je nur DM 40,--
Kontakt: KE-SOFT, Tel. 06181/87539

Verkaufe 3-Kanal Lichtorgel (L-1000-3) neuwertig komplett für DM 65,--

Jens Kinmeyer, E.-M.-Arndt-Str. 12,
O-9071 Chemnitz

Biete: Sherlock Holmes, Mercenary +Comp, Tecno Ninja, Gunlaw, Red Max, Invasion für zusammen DM 60,--

Volker Kroner, 05964/588

Verkaufe

Atari 130XE, Atari 800XL, 1050 mit Turbodrive und Centronic-Schnittstelle, Datasette, Zenith-Monitor, jeweils mit Kabel und Netzgerät sowie Tubobasic, Atmas II, Austro-Text, S.M.A. incl. Tabellencalculation, Briefkopf 1029, Text 130, DOS 3.0 & 2.5, Turbo-DOS, ca 40 PD-Disketten, sowie Bücher & Zeitschriften.
Alles zusammen für DM 600,-- VB.
Günter Soltmann, Schlehenbusch 7,
W-3394 Langelsheim

Verkaufe

Switch-Box, NP: 60,-- + 2 Centronicskabel, NP: 60,-- für zusammen

nur DM 60,--.
KE-SOFT, Tel: 06181-87539

Verkaufe

- Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4

Gutschein für eine kostenlose Kleinanzeige!

Ausfüllen und einsenden an:

ZONG, Kennwort "Kleinanzeigen", Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4.